**Знакомство младших школьников с легендами родного края**

**как способ познания исторического и культурного наследия**

(из опыта историко-краеведческой работы на уроках и внеурочной деятельности)

В современных условиях жизни общества остро ощущается необходимость изучения прошлого и настоящего своей малой Родины.

Самарская область - живописный край нашей огромной страны. Географические названия многих мест связаны как с реальными историческими событиями, так и с легендами и преданиями.

Расширить представления младших школьников о родном крае, дать о нём доступные исторические сведения, помогает работас легендами.

В процессе ознакомления с легендами родного края осуществляется комплексный подход: сочетание исторического, литературного, и географического направлений, которые находят практическое применение как на уроках, так и во внеурочной деятельности.

В своей практике мы используем различные **виды работ с легендами**:

* игра-драмматизация
* работа с иллюстрацией
* «ожившая картина»
* инсценирование
* рисованный диафильм
* квест-игра
* мультипликация

***Игра-драматизация***

Чтобы максимально задействовать творческий потенциал учащихся, развивать интерес к художественному слову, используемигры-драматизации. Ребята продумывают и мастерят атрибуты костюмов или шьют их с помощью родителей.Такие развлечения становятся прекрасным зрелищем, которое надолго остаётся в памяти детей.

***Работа с иллюстрацией***

Сначала выясняем, к какому эпизоду легенды дана иллюстрация.Какой момент изображён на ней. Находим предложения, соответствующие этой иллюстрации. Далее выясняем, к какому эпизоду нет иллюстрации и предлагаем ученикам словесно нарисовать иллюстрацию самим.

Словесное рисование происходит в следующем порядке:

- выделяется эпизод для словесного иллюстрирования;

- «рисуется» место, где происходит событие;

- изображаются действующие лица;

- добавляются необходимые детали;

- «раскрашивается» контурный рисунок

Такая словесная работа над иллюстрацией может плавно перейти в творческое иллюстрирование, когда ребёнок сам рисует картины к тексту легенды.

***«Ожившая картина»***

Ученики получают задание максимально точнопередать позы, мимику, жесты персонажей, изображённых на картине.Распределяютсяроли. Голос за кадром читает легенду, а ученики-актёры исполняют всё, о чём сообщает «голосза кадром». Такая форма работы помогает учащимся психологически раскрепоститься,почувствовать уверенность в своих силах.

***Рисованный диафильм***

Рисование раскадровки диафильма используется в разных целях, а может носить и более творческийхарактер, если прочитать детям легенду и попросить ихсамостоятельно передать содержание этой легенды в раскадровке. Этот вид работа лучше давать по группам. Каждая группа, создавая отдельные кадры, понимает, что выполняет часть общей работывсего коллектива, значит, следует ответственно подходить к выполнению задания. Когда кадры будут созданы, раскрашены, то все они вывешиваются на класснуюдоску в порядке развития сюжета. Появление каждого кадра обсуждается зрителями, т.е. дети самирешают, отражает ли созданный кадр их общий авторский замысел, верно ли подобраныоттенки и передано настроение героев. Происходит в какой-то степени защита проекта. Но ведь диафильм сопровождается словами. Ученики, конечно же знают, какой текст будет за кадром. Этот текст или пишется под ним или просто запоминается тем ребёнком (несколькими детьми), который потом будет его озвучивать.

***Литературный квест***

Эта игра способствует актуализации знаний учащихся по легендам, а также создаёт условия для развития наблюдательности испособности решать игровые задачи в коллективной деятельности,использовать различные способы получения информации. Квест даёт возможность проявить смекалку, продемонстрировать свои таланты.

***Создание мультипликационного фильма***

Благодаря новым компьютерным технологиям искусство мультипликации стало доступным для многих. Мультфильмы теперь с успехом делают и дети. Ведь собственный мультфильм – это увлекательный творческий процесс, масса эмоций..

**Этапы создания мультфильма:**

*1. Идея*

На этом этапе необходимо определить, о чём будет мультфильм. Придумывание и обсуждение сюжета.

*2.* *Работа над сценарием и раскадровкой*

Сценарий – текст с описанием сцен, мест действия, характеров героев, диалогов.

Раскадровка– сцены в картинках. На бумаге карандашом рисуем ход съёмки.

*3. Создание персонажей и декораций*

*4. Съемка мультфильма.*

Фотографируем каждое положение (движение) героев поэтапно. Чем меньше движение и больше кадров при съемке, тем плавнее и медленнее движение в результате.

***5.Монтаж***

**Монтаж** осуществляется в видеомонтажной программе **«Киностудия WindowsLive»**. Необходимо собрать фотографии друг за другом и задать им единую временную шкалу, например: 0,22 секунды (средняя скорость движения). Время может меняться в зависимости от идеи.

***6. Озвучание***

В качестве звуковой дорожки лучше использовать музыку. Работа с текстом намного сложнее, т.к. сначала нужно записать звук, а затем рассчитать какое количество кадров должны сфотографировать.

В любом классе можно найти место для подобной деятельности учеников, поскольку дети любят находиться в роли авторов, создателей новой интерпретации готового текста.

Таким образом, работа с легендамизнакомит не только с историческим и культурным наследием, но и помогает развитию творческой инициативы младших школьников.